

BASEL, 11.09.2025

GEWINNERINNEN UND GEWINNER DER PAX ART AWARDS 2025

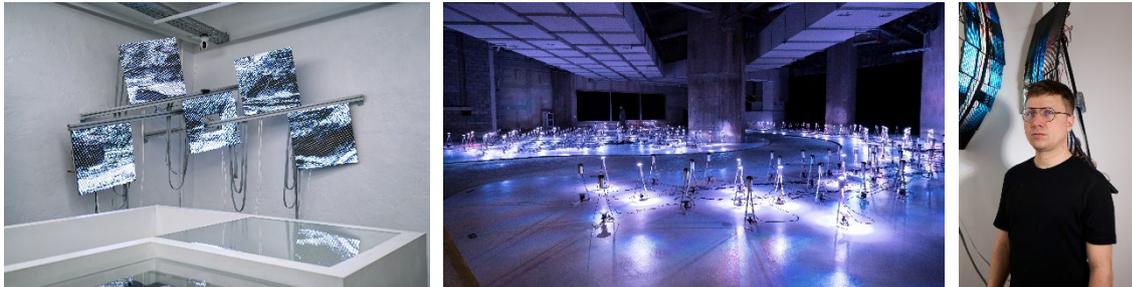
Lukas Truniger

Der Künstler erschafft Umgebungen: Er arbeitet mit Systemen und stellt Prozesse in den Vordergrund, indem er Räume baut, die bewohnt werden können. In seinen Welten modellieren und imitieren künstliche und technologische Ansätze natürliche Zustände. Indem er in seiner Installation «Ethereal Fleeting» (2018) Wolken reproduziert oder in «Latent Realities» (2019) ein Netzwerk von Lichtstrahlen aus einem virtuellen Raum in den physischen überträgt, macht Truniger verborgene Infrastrukturen sichtbar und erforscht die komplexe Verflechtung von synthetischen und natürlichen Umgebungen. Seine Installationen laden die Betrachtenden ein, diese Systeme zu betreten, und regen dazu an, darüber nachzudenken, wie wir komplexe Prozesse wahrnehmen, darstellen und übersetzen. Seine poetischen Räume entstehen durch eine kritische Auseinandersetzung und Dekonstruktion von Musik, Klang, Bild und Repräsentation.

Trunigers künstlerische Praxis basiert auf seiner Ausbildung in Musik und Klangkunst sowie auf den Traditionen der Generativen Kunst wie auch der Medienkunst. Er entwirft Systeme mit klar definierten Regeln, um sich dann zurückzuziehen und deren autonome Entfaltung zuzulassen – die Prozesse dürfen sich selbst ausführen und weiterentwickeln. Am eindrucklichsten zeigt sich dies vielleicht in «Overgrown» (2023), wo Truniger veraltete Hardware aus der Krypto-Mining-Industrie zurückgewinnt und deren Rechenleistung für freiwillige wissenschaftliche Projekte einsetzt. Das Projekt kommentiert nicht nur die gewaltigen Infrastrukturen, die den Energieverbrauch und die Rechenbedarfe von Kryptowährungen und maschinellem Lernen antreiben, sondern trägt – wenn auch im Kleinen – aktiv zur Reduzierung existenzieller Risiken unseres Planeten bei.

Die Jury war tief beeindruckt von Trunigers konsequenter und nuancierter Vermittlung der Poetik und Politik, die in seiner Arbeit eingeschrieben ist. Seine Erkundung der verflochtenen Bereiche von Künstlichem und Natürlichem spricht unmittelbar die Komplexitäten des zeitgenössischen Lebens an. Mit dieser Auszeichnung wird nicht nur die Stärke und Kohärenz seiner bisherigen künstlerischen Praxis gewürdigt, sondern auch die zentrale Rolle, die Medienkunst dabei spielt, die komplexen Systeme, die unsere Welt formen, zu navigieren und verstehbar zu machen.

Die folgenden Bilder können durch einen Klick in hoher Auflösung geöffnet und anschliessend heruntergeladen werden:



v.l.n.r.: Lukas Truniger, Lost in rasterized Translation, 2025, courtesy of the artist; Lukas Truniger, Distributive intelligence | A group mind, 2021, courtesy of the artist; Lukas Truniger, An automated Self, 2023, courtesy of the artist.

Isabell Bullerschen

Isabell Bullerschen beschäftigt sich mit fluiden Konzepten von posthumaner Körperlichkeit, Intelligenz und Identität. Sie löst Denk-Kategorien auf oder macht sie durchlässig und verlässt so die anthropozentrische Perspektive zugunsten spekulativer Narration. Dabei sind ihre immersiven Mixed-Media Installationen gleichzeitig im physischen und im digitalen Raum angelegt.

Schleim zieht sich als Motiv seit einiger Zeit durch Bullerschens Werk. Als Hauptdarsteller ist er nicht nur biologische Substanz, sondern auch eine vieldeutige Metapher für die Konnektivität zwischen den grossen existenziellen Themen: In der dreiteiligen Installation «Phlegm» (2024) visualisiert Schleim die Verbindung zwischen Geburt und Tod, Stoffwechsel und Transformation. Er manifestiert sich in zwei Portalen, bei der sie u. a. Fotografien von Plazenten und Pilzen zu Collagen zusammenstellt und diese dann mit einer bildtransformierenden KI weiterbearbeitet. Daneben stellt sie einen über QR-Code zugänglichen Text, der über den wichtigen Anteil von Schleim beim Entstehen und Vergehen von Leben, aber auch die ambivalenten Gefühle spricht, die damit verbunden sind: «Alles ist Stoffwechsel und das wirkliche Leben ist vor allem schleimig. Das Material der Liminalität. Das Material der Ambivalenz.»

Schon im weit angelegten Projekt «ipseria» (2022–heute) propagiert sie eine erfundene Entität: Es ist eine fluide, sich ständig weiterentwickelnde Lebensform, angelehnt an Wirbellose und Eukaryoten. Diese fiktive nicht-menschliche Intelligenz ist ein Organismus, der ohne Gehirn lernt, erinnert und Entscheidungen trifft und ihr letztlich als Folie für ihre Gedanken zu künstlerischen Formen von Wissensvermittlung dient. Bullerschen bedient sich für ihre mehrteilig wachsenden und hybriden Installationen einer eigenen Technik. Sie benutzt dabei zunächst nicht digitale Werkzeuge, sondern modelliert mit Ton, Latex, Pigment, Agar-Agar oder Glycerin und kombiniert diese Formen mit gefundenen und gezüchteten Materialien. Erst

danach werden diese Elemente mittels 3D-Scans digitalisiert. Dieses Verfahren zeigt, wie wichtig für sie das Verbinden von manuell hergestellter Körperhaftigkeit mit digital konstruierter Darstellung ist – gerade im Zusammenfliessen dieser beiden Pole. Je nach Situation entwickeln sich daraus immersive, multisensorische Installationen aus wandfüllenden Bildern, VR-Umsetzungen, voluminösen Stoffformen, Aromen und Soundspuren. Isabell Bullerschen überzeugt mit der Art, wie sie ihre posthumanistischen Gedanken zu opulenten Displays umsetzt, die uns die Überlagerung von Digitalem und Körpernahe nicht nur nachvollziehen, sondern sinnlich erfahren lässt.

Die folgenden Bilder können durch einen Klick in hoher Auflösung geöffnet und anschliessend heruntergeladen werden:



v.l.n.r.: Isabell Bullerschen, Foto: Philip Frowein; Isabell Bullerschen, Ipseria Cave, 2024, courtesy of the artist.

Rhona Mühlebach

Die Installationen von Rhona Mühlebach beinhalten eigensinnige Realitäten, in denen Erinnerung und Imagination nicht voneinander zu unterscheiden sind. Ihre Welten sind bevölkert von Figuren wie etwa Neandertalerinnen und Neandertalern, Wildschweinen oder Schleimpilzen, die die Zivilisation kommentieren oder aber als Schöpferwesen auftreten. Realität wird biegsam, Sprache formbar, und das Scheitern – menschlich wie erzählerisch – treibt Erkenntnis an. Mühlebach lebt die Frage nach dem Verhältnis von Realität und Fiktion in jedem Bild. Diese Perspektivverschiebungen ziehen sich durch das gesamte Werk der im Thurgau geborenen und in Wien lebenden Künstlerin. Geschichte wird zur zeitlosen Materie, Tiere zu Protagonistinnen und Protagonisten, Humor zur Methode der Erkenntnisgewinnung.

Ihre Erzählungen verweigern sich linearer Zeit und entfalten poetische Bahnen, in denen Sprache, Musik und Technologie eng verwoben sind. In «Ditch Me» (2023) wird ein unscheinbarer Graben – einst römische Grenzlinie – zur Bühne einer vielschichtigen Versammlung: Soldaten, Schleimpilze, Avatare und Parasiten durchqueren Zeiten. Auch in «Excitement is not part of my feeling repertoire» (2021) begegnen sich Tiere, Neandertalerinnen und Neandertaler und moderne Menschen in einer Welt, die langsam jenseits des Trosts von Empathie zerfällt. In ihren jüngsten Arbeiten nutzt Mühlebach verstärkt CGI-Technologie (Computer Generated Imagery) und untersucht deren Bruchstellen. Besonders im Transfer realer Gesichter auf Avatare entstehen irritierende Momente, die mediale Bildproduktion als fragil entlarven. Diese bewusste Verflechtung von Sci-Fi und Geschichte prägt die Handschrift der Künstlerin. Ihre Filme sind keine Konsumgüter, sondern offene Erzählräume: Digitale und reale Körper treten in Beziehung, Stimmen widersprechen einander, das Humane wird zur offenen Frage. Mit Humor, Ernsthaftigkeit und experimenteller Bildsprache schafft sie Welten, die Denken und Mitfühlen gleichermaßen herausfordern. Die Jury zeichnet Rhona Mühlebach aus für ihre eigenständige, reflektierte und experimentelle Praxis, die audiovisuelle Innovation mit erzählerischer Kühnheit verbindet.

Die folgenden Bilder können durch einen Klick in hoher Auflösung geöffnet und anschliessend heruntergeladen werden:

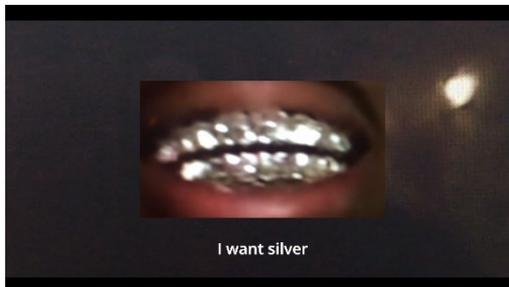


v.l.n.r.: Rhona Mühlebach, Foto: Ralph Ribí; Rhona Mühlebach, Antechamber for Supporting Characters, 2024, courtesy of the artist.

Talentförderpreise

Die Talentförderpreise gehen dieses Jahr an Kim da Motta von der Hochschule Luzern (HSLU) und Chloé Niederberger von der édhéa im Wallis.

Die folgenden Bilder können durch einen Klick in hoher Auflösung geöffnet und anschliessend heruntergeladen werden:



v.l.n.r.: Kim da Motta, How would I walk, had I never seen a woman walk?, 2025, courtesy of the artist; Chloé Niederberger, The Spell Is Gone, 2024, courtesy of the artist.

Kontakt Medien

Art Foundation Pax	HEK	Pax
Nicolas Bopp Präsident Stiftungsrat	Ugo Pecoraio Verantwortlicher Kommunikation	Samuel Wernli Leiter Unternehmens- kommunikation
Art Foundation Pax	HEK (Haus der Elektronischen Künste)	Pax, Schweizerische Lebensversicherungs- Gesellschaft AG
Aeschenplatz 13 Postfach 4002 Basel	Freilager-Platz 9 4142 Münchenstein/Basel	Aeschenplatz 13 Postfach 4002 Basel
+41 61 277 63 91 nicolas.bopp@pax.ch	+41 61 331 58 41 ugo.pecoraio@hek.ch	+41 61 277 62 62 media@pax.ch
Weitere Informationen zur Stiftung finden Sie auf der Website der Art Foundation Pax.	Weitere Informationen zum HEK finden Sie auf der folgenden Website .	Weitere Informationen zur Pax Gruppe finden Sie auf unserer Website .

Über die Art Foundation Pax

Die Art Foundation Pax ist eine Stiftung zur Förderung der digitalen Kunst, finanziell unterstützt von der Vorsorgeversicherung Pax. Die Stiftung wurde Ende 2017 ins Leben gerufen und vergab im Juni 2018 erstmals die Pax Art Awards. Dem Fördern hat sich Pax aufgrund des genossenschaftlichen Ursprungs verschrieben. Die Art Foundation Pax führt die langjährige Kunstsammeltätigkeit von Pax weiter und leistet einen wesentlichen Beitrag zur Unternehmens- und Gesellschaftskultur. Die Ausrichtung konzentriert sich auf die digitale Kunst, die seit den 90er-Jahren neue Impulse hervorgebracht hat.

Über das HEK

Das HEK (Haus der Elektronischen Künste) in Basel ist gleichzeitig ein Museum und das nationale Kompetenzzentrum der Schweiz für digitale Kunst. Es befasst sich mit allen Kunstformen, die sich durch neue Technologien und Medien ausdrücken und diese reflektieren. In seinem interdisziplinären Programm mit Ausstellungen, Performances und Vermittlungsangeboten widmet sich das HEK aktuellen gesellschaftlichen Themen und Fragestellungen. Es richtet sich so an ein breites Publikum und gibt diesem Einblick in Kunstproduktionen unterschiedlicher Gattungen. Es setzt sich für den Erhalt von Schweizer Medienkunst ein, indem es Werke für seine Sammlung ankauft, erschliesst, konservatorisch betreut und vermittelt.

Über Pax

Die Pax, Schweizerische Lebensversicherungs-Gesellschaft AG, ist unter dem genossenschaftlichen Dach der Pax Holding (Genossenschaft) organisiert und bietet massgeschneiderte Lösungen für die Private und die Berufliche Vorsorge. Kundinnen und Kunden von Pax sind gleichzeitig Genossenschafterinnen und Genossenschafter. Sie profitieren von einer nachhaltigen Geschäftsführung und sind am finanziellen Erfolg des Unternehmens beteiligt. Glaubwürdig, vorausschauend, direkt – so gestaltet Pax ihre Beziehung zu ihren Kundinnen, Kunden, Partnern und Mitarbeitenden.